

# LAMPIRAN

*Lampiran 1* Lembar Informed Consent

**INFORMED CONCENT**

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :  
 Jenis Kelamin :  
 Alamat :  
 No. HP :

Selaku orang tua/wali dari:

Nama Anak :  
 Kelas :  
 Usia :

Dengan ini menyatakan **SETUJU dan BERSEDIA** anak saya untuk terlibat dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Melalui *Flashcard* Terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS Anak Usia Sekolah”.

Dalam kegiatan penelitian ini, saya telah menyadari, memahami dan menerima bahwa:

- i. Anak saya akan diminta untuk mengikuti kegiatan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan oleh peneliti
- ii. Identitas dan informasi yang diberikan akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian
- iii. Keikutsertaan anak saya bersifat sukarela dan dapat mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi apa pun
- iv. Apabila dalam proses penelitian terdapat ketidaknyamanan, anak saya berhak untuk menghentikan partisipasi
- v. Saya memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data yang diperoleh untuk kepentingan ilmiah

Demikian surat pernyataan persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

Tasikmalaya, .....

Mengetahui  
 Peneliti

Orangtua/wali

(.....)

(.....)

*Lampiran 2 Instrumen Ingat PHBS*

**INSTRUMEN DAYA INGAT PENGETAHUAN PHBS  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**Identitas Responden**

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

**Pengetahuan Tentang PHBS**

Petunjuk Pengisian :

- 1) Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama, pilih salah satu jawaban yang benar.
  - 2) Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang adik pilih benar, setiap pertanyaan hanya diisi satu jawaban.
- 

- vi. Menurut adik-adik, apa singkatan PHBS ?
  - a. Pelaksanaan Hidup Bersih Sehat
  - b. Pelaksanaan Hidup Budaya Sehat
  - c. Perilaku Hidup Budaya Sehat
  - d. Perilaku Hidup Bersih Sehat
2. Di bawah ini, mana yang termasuk PHBS di Sekolah ?
  - a. Mencuci tangan sebelum makan
  - b. Membuang sampah sembarangan di lingkungan sekolah
  - c. Meminjam pakaian milik teman
  - d. Memakai kamar mandi siswa tanpa membersihkannya
3. Apa manfaat mencuci tangan berdasarkan kesehatan?
  - a. Agar terhindar dari kuman penyakit
  - b. Agar tidak dimarahi guru
  - c. Agar tidak dijauhi teman
  - d. Agar mendapat pujian
4. Kenapa anak mudah terserang penyakit cacangan?
  - a. Karena kurang menjaga kebersihan diri sendiri
  - b. Karena makan-makanan bergizi
  - c. Karena berolahraga secara teratur
  - d. Karena mencuci tangan sebelum makan
5. Bagaimana cara mencuci tangan yang benar?
  - a. Cukup dibilas dengan air saja

- b. Cuci dengan air dan sabun
  - c. Hanya bagian kotor yang dicuci
  - d. Cukup cuci tangan sebelah kanan saja
6. Ada berapa cara mencuci tangan?
- a. 2
  - b. 3
  - c. 4
  - d. 6
7. Bagaimana cara memelihara kebersihan kuku?
- a. Dikitek/ warnai
  - b. Dibuat panjang dan diwarnai
  - c. Dipotong sekali seminggu
  - d. Dibiarkan saja sampai panjang
8. Apa tujuan kita memelihara kebersihan kuku?
- a. Supaya kuku kita terlihat lebih menarik
  - b. Supaya kuku kita bersih dari kotoran dan kuman
  - c. Supaya kuku tampak indah
  - d. Supaya kuku tidak rapuh
9. Apa akibatnya jika kita tidak membersihkan kuku?
- a. Dapat menderita diare dan cacingan
  - b. Dapat menderita sariawan
  - c. Tubuh akan terasa lemas
  - d. Menjadi malas belajar
10. Apa akibat jika kuku kita terlalu panjang?
- a. Mudah untuk menggaruk kaki
  - b. Kuku terasa keras
  - c. Kuku akan patah dan berdarah
  - d. Kuku akan kotor dan susah dipotong
11. Mengapa kita harus mengganti pakaian setiap hari?
- a. Karena malu sama teman
  - b. Karena persediaan pakaian di rumah sangat banyak
  - c. Karena sudah kotor dan berkeringat
  - d. Karena bosan memakai pakaian yang sama
12. Apa manfaat jika kita memelihara kebersihan pakaian?
- a. Menjadi terkenal di sekolah
  - b. Dipuji oleh orang lain

- c. Mempunyai banyak teman
  - d. Terlihat bersih dan terhindar dari penyakit kulit
13. Apa itu kebersihan berpakaian?
- a. Pakaian yang tidak berbau
  - b. Sering ganti-ganti pakaian
  - c. Pakaian yang tidak mudah luntur
  - d. Pakaian yang tidak sobek
14. Bagaimana cara berpakaian yang rapi di sekolah?
- a. Pakaian wangi dan warna-warni
  - b. Baju dimasukkan
  - c. Baju dikeluarkan
  - d. Celana/ rok diatas lutut
15. Apakah yang harus kita lakukan agar gigi menjadi sehat?
- a. Menggosok gigi di pagi hari saja
  - b. Banyak makan makanan manis seperti permen
  - c. Menggosok gigi ketika gigi sudah berwarna kuning
  - d. Menggosok gigi sesudah makan dan sebelum tidur
16. Bagaimana menjaga agar gigi tidak linu?
- a. Menggigit makanan yang keras
  - b. Menggigit makanan yang tidak panas
  - c. Minum panas lalu dingin
  - d. Makan makanan yang panas
17. Apakah yang terjadi jika kita tidak memelihara kebersihan gigi dan mulut?
- a. Gigi tetap kokoh dan kuat
  - b. Mulut akan terasa segar
  - c. Gigi akan menjadi keropos dan berlubang
  - d. Mulut dan gigi terasa nyaman
18. Penyakit apa yang sering terjadi pada gigi dan mulut?
- a. Gusi membengkak
  - b. Perdarahan gusi
  - c. Sariawan dan gigi berlubang
  - d. Gusi bernanah
19. Kapan sebaiknya kita mengeramas rambut?
- a. Setiap hari
  - b. Dua minggu sekali
  - c. Seminggu sekali

- d. Minimal dua kali seminggu
20. Bagaimana agar rambut tetap sehat?
- a. Keramas dua kali seminggu secara teratur
  - b. Sering dipotong kalau sudah panjang
  - c. Disisir terus menerus
  - d. Diberi vitamin
21. Bagaimana cara merawat rambut?
- a. Disisir
  - b. Dibasahi jika gatal
  - c. Dipotong sudah panjang
  - d. Diwarnai
22. Apa akibat tidak menjaga kebersihan rambut?
- a. Rambut menjadi lembut
  - b. Rambut tidak berbau
  - c. Rambut gatal
  - d. Rambut kering
23. Rambut yang terkena hujan setelah itu dibiarkan saja akan mengakibatkan?
- a. Terdapat kutu
  - b. Banyak rambut yang kuat
  - c. Rambut akan kering dan gimbal
  - d. Rambut cepat panjang
24. Apa manfaat membuang sampah pada tempatnya?
- a. Tidak dimarahi guru kelas
  - b. Akan banyak lalat yang berdatangan
  - c. Sekolah kurang penghijauan
  - d. Sekolah terlihat bersih dan rapi
25. Apa yang terjadi ketika penampungan sampah di sekolah dilakukan dengan baik?
- a. Hewan tikus akan mencari makan
  - b. Bebas dari lalat dan serangga
  - c. Penampungan akan meluap
  - d. Sampah akan banyak yang mencari
26. Sebelum masuk ke kelas apa yang sebaiknya kita lakukan?
- a. Tidak memakai sepatu
  - b. Membasahi sepatu
  - c. Mengetap sepatu diluar dan mengusapkan sepatu di keset
  - d. Langsung masuk ke kelas tanpa keset dulu

27. Apakah yang kita lakukan jika melihat sampah dilaci meja kita?
  - a. Membuang di tempat sampah
  - b. Membuang di lantai
  - c. Membiarkannya saja dan berbau
  - d. Menyuruh teman untuk membuangnya
28. Bagaimana cara memusnahkan sampah organik?
  - a. Dibuang di got
  - b. Disimpan di tas
  - c. Ditinggal di laci sekolah
  - d. Ditimbun di tanah
29. Apa akibat sampah yang tidak dimusnahkan?
  - a. Gempa bumi
  - b. Longsor
  - c. Banjir
  - d. Kebakaran
30. Penyakit apa yang akan terjadi akibat sampah kaleng dan botol terdapat genangan air?
  - a. Gatal-gatal
  - b. Demam berdarah
  - c. Sesak nafas
  - d. Batuk-batuk
31. Kenapa kita perlu berolahraga?
  - a. Bisa berkelahi dengan teman
  - b. Menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan
  - c. Diperhatikan oleh guru
  - d. Menjadi anak yang kuat
32. Apa manfaat dari berolahraga?
  - a. Merasa lemas
  - b. Badan terasa sakit
  - c. Badan bugar dan sehat
  - d. Membuat keluar keringat
33. Berapa kali kita melakukan olahraga?
  - a. Satu bulan sekali
  - b. Tiga kali sehari
  - c. Tiga kali seminggu
  - d. Tujuh kali seminggu
34. Apa yang kita siapkan saat akan berolahraga di sekolah?

- a. Minum, makanan, dan payung
  - b. Sepatu, topi, dan baju olahraga
  - c. Seragam, sepatu, dan jaket
  - d. Sandal, baju olahraga, dan jam tangan
35. Apa akibat dari kita tidak pernah berolahraga?
- a. Badan selalu sehat
  - b. Makan banyak
  - c. Saling berkelahi
  - d. Kekebalan tubuh berkurang
36. Apa yang terjadi jika di sekolah tidak ada olahraga?
- a. Tidak merasa capek
  - b. Tidak akan panas-panasan lagi
  - c. Badan merasa lemas
  - d. Akan lebih fokus belajar di kelas

#### KUNCI JAWABAN

NO	JAWABAN	NO	JAWABAN	NO	JAWABAN
1.	D	13.	A	25.	B
2.	A	14.	B	26.	C
3.	A	15.	D	27.	A
4.	A	16.	B	28.	D
5.	B	17.	C	29.	C
6.	D	18.	C	30.	B
7.	C	19.	D	31.	B
8.	B	20.	A	32.	C
9.	A	21.	A	33.	C
10.	C	22.	C	34.	B
11.	C	23.	A	35.	D
12.	D	24.	D	36.	C

### Lampiran 3 Lembar Observasi PHBS

Instrumen Angket Lembar Observasi Kepatuhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

(PHBS)

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1.	Apakah kamu mencuci tangan dengan air bersih serta sabun sebelum dan sesudah makan?		
2.	Apakah kamu tidak mencuci tangan dengan air bersih serta sabun sebelum dan sesudah makan?		
3.	Apakah kamu mencuci tangan dengan sabun setiap kali tangan kotor?		
4.	Apakah kamu tidak mencuci tangan dengan sabun setiap kali tangan kotor?		
5.	Apakah kamu mencuci tangan dengan sabun setelah buang air kecil dan buang air besar?		
6.	Apakah kamu tidak mencuci tangan dengan sabun setelah buang air kecil dan buang air besar?		
7.	Apakah kamu mencuci tangan yang kotor sebelum menyentuh muka?		
8.	Apakah kamu tidak mencuci tangan yang kotor sebelum menyentuh muka?		
9.	Apakah kamu menggunakan air yang bersih, tidak keruh, dan tidak berbau untuk dikonsumsi?		
10.	Apakah kamu menggunakan air yang tidak bersih, keruh, dan berbau untuk dikonsumsi?		
11.	Apakah kamu minum air putih / mineral minimal 6 gelas setiap hari		
12.	Apakah kamu tidak minum air putih / mineral minimal 6 gelas setiap hari?		
13.	Apakah kamu buang air kecil dan besar di jamban?		
14.	Apakah kamu tidak buang air kecil dan air besar di jamban?		
15.	Apakah kamu atau orang tua kamu membersihkan jamban setiap hari?		
16.	Apakah kamu atau orang tua kamu tidak membersihkan jamban setiap hari?		
17.	Apakah bak mandi rumah kamu di bersihkan atau dikuras satu kali dalam seminggu?		
18.	Apakah bak mandi rumah kamu tidak di bersihkan atau dikuras satu kali dalam seminggu?		
19.	Apakah kamu tidak membiarkan baju-baju bergelantungan dikamar maupun di kamar mandi?		
20.	Apakah kamu membiarkan baju-baju bergelantungan dikamar maupun di kamar mandi?		
21.	Apakah kamu makan sayur setiap hari?		
22.	Apakah kamu tidak makan sayur setiap hari?		
23.	Apakah kamu makan buah-buahan setiap hari?		

24.	Apakah kamu tidak makan buah-buahan setiap hari?		
25.	Apakah kamu melakukan aktivitas fisik setiap hari di rumah (seperti: mengepel lantai, menyapu lantai, mencuci piring, dll)?		
26.	Apakah kamu tidak melakukan aktivitas fisik setiap hari di rumah (seperti: mengepel lantai, menyapu lantai, mencuci piring, dll)		
27.	Apakah kamu berolahraga dirumah (seperti: senam, lari, push up, sit up, dll) minimal tigakali dalam seminggu?		
28.	Apakah kamu tidak berolahraga dirumah (seperti: senam, lari, push up, sit up, dll) minimal tigakali dalam seminggu?		
29.	Apakah kamu atau keluarga kamu tidak merokok di dalam rumah?		
30.	Apakah kamu atau keluarga kamu merokok di dalam rumah?		
31.	Apakah kamu sering duduk di dekat orang yang merokok di lingkungan rumah?		
32.	Apakah kamu tidak pernah duduk di dekat orang yang sedang merokok di lingkungan rumah?		

**Keterangan:**

Ya : Melakukan kegiatan PHBS yang ditanyakan

Tidak : Tidak melakukan kegiatan PHBS yang ditanyakan

**Teknik penskoran:**

1. Pertanyaan Positif (1,3,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,25,27,29,32):
  - a. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom Ya = 1
  - b. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom Tidak = 0
2. Pertanyaan Negatif (2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,31) :
  - a. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom Ya = 0
  - b. Apabila tanda ceklis diisi pada kolom Tidak = 1

Lampiran 4 SOP Flashcard AR

**SOP FLASHCARD AR**

langkah-langkah pelaksanaan *flashcard* berbasis AR:

a. Persiapan

- 1) Siswa berdoa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
- 2) Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan dan cara penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality*
- 3) Siswa mengisi lembar *informed consent* yang telah disetujui oleh orang tua/wali
- 4) Siswa mengerjakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal selama 10 menit
- 5) Peneliti menyiapkan media *flashcard* AR dan memastikan perangkat (gawai/aplikasi AR) siap digunakan

b. Pelaksanaan

- 1) Peneliti membagikan *flashcard* kepada siswa dan menunjukkan cara memindai *marker* menggunakan aplikasi *Augmented Reality*
- 2) Siswa secara bergantian memindai *flashcard* sehingga muncul objek visual AR berupa gambar, animasi, atau informasi terkait materi PHBS
- 3) Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang muncul pada tampilan AR
- 4) Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang muncul pada tampilan
- 5) Siswa diajak untuk mengamati, menyebutkan, dan menirukan perilaku PHBS sesuai dengan materi pada *flashcard*
- 6) Kegiatan pembelajaran menggunakan *flashcard* AR berlangsung selama 20 menit dengan pendampingan peneliti

c. Evaluasi

- 1) Siswa mengerjakan *post-test* selama 10 menit untuk mengukur perubahan daya ingat dan kepatuhan PHBS setelah intervensi
- 2) Peneliti membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* untuk menilai efektivitas penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

Lampiran 5 Media Flashcard AR



**Cuci Tangan**

**Cara:**  
Basahi tangan, beri sabun, gosok telapak tangan, punggung tangan, sela jari, kuku, lalu bilas dengan air bersih.  
**Manfaat:**  
Kuman hilang, tidak mudah sakit.



**Sikat Gigi**

**Cara:**  
Gunakan sikat gigi dan pasta gigi, sikat gigi bagian depan, belakang, dan atas secara pelan selama 2 menit.  
**Manfaat:**  
Gigi bersih dan tidak berlubang.



**Makan Makanan Sehat**

**Cara:**  
Makan nasi, lauk, sayur, dan buah setiap hari serta kurangi jajan sembarangan.  
**Manfaat:**  
Tubuh kuat dan tumbuh sehat.



**Minum Air Putih**

**Cara:**  
Minum air putih yang sudah dimasak minimal 6-8 gelas sehari.  
**Manfaat:**  
Tubuh segar dan pencernaan lancar.



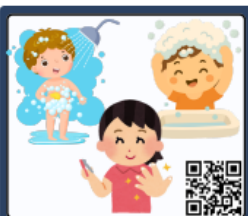
**Buang Sampah Pada Tempatnya**

**Cara:**  
Pisahkan sampah dan buang ke tempat sampah setelah makan atau bermain.  
**Manfaat:**  
Lingkungan bersih dan tidak bau.



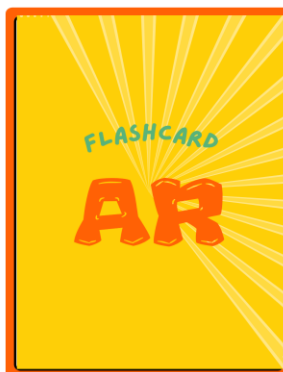
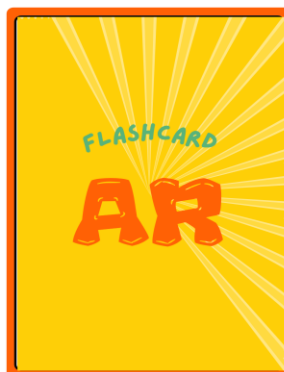
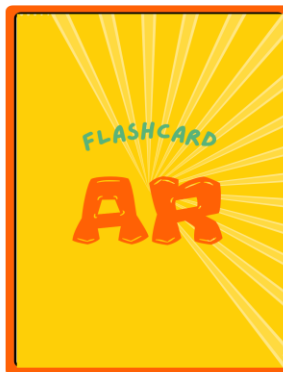
**Menggunakan Toilet Dengan Benar**

**Cara:**  
Buang air di WC, siram hingga bersih, lalu cuci tangan pakai sabun.  
**Manfaat:**  
Terhindar dari kuman dan penyakit.



**Menjaga Kebersihan Tubuh**

**Cara:**  
Mandi dua kali sehari, potong kuku seminggu sekali, dan keramas teratur.  
**Manfaat:**  
Badan bersih dan tidak gatal.



## Lampiran 6 Form Mengikuti Seminar Proposal



**Kementerian Kesehatan**  
**Direktorat Jenderal**  
**Sumber Daya Manusia Kesehatan**  
 Politeknik Kesehatan Tasikmalaya  
 Jalan Babakan Siliwangi No.35, Kahuripan, Tawang  
 Tasikmalaya, Jawa Barat 46115  
 ☎ (0265) 340186  
 🌐 <https://poltekkestasikmalaya.ac.id>

**FORM MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL**  
**MAHASISWA PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN**  
**POLTEKES KEMENKES TASIKMALAYA**

NAMA : Rosa Beta Morale

NIM : P20620522033

No	Tanggal Seminar Proposal	Nama Mahasiswa yang Seminar	Judul Seminar Proposal	TTD Penguji Utama
1.	19-02-2026	Indang Ayu S.	Pengaruh senam otak (Brain Gym) menggunakan media video terhadap tingkat konsentrasi dan daya ingat anak usia sekolah di SDN Pauran	
2.	25 Februari 2026	Diva Zulvia Nur Ummu Rumanasyah	ii pengaruh latihan sphencal dan cylindrical grip terhadap kelenturan otot ekstrinsik atas pada pasien stroke di RWangan metati 28 RSUD Dr Soekardjo	

Tasikmalaya, 19 Februari 2026

Mengetahui,  
 Penanggung Jawab Skripsi

Dewi Aryanti, S.Kep., Ners., M.Sc.



## Lampiran 7 Halaman Bebas Plagiasi

**HALAMAN BEBAS PLAGIASI**

BAB I turnitin 2.pdf			
ORIGINALITY REPORT			
<b>24%</b>	<b>21%</b>	<b>13%</b>	<b>9%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>repository.upi.edu</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>docplayer.info</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositori.stiamak.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>es.scribd.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.ub.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta</b> Student Paper		<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source		<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III</b> Student Paper		<b>&lt;1%</b>

## Lampiran 8 Logbook Kegiatan PHBS

**LOGBOOK KEGIATAN PHBS**

Hari/tanggal	Kegiatan	Paraf Orang Tua	Paraf Guru
	<input type="checkbox"/> Rajin mencuci tangan <input type="checkbox"/> Rajin menyikat gigi <input type="checkbox"/> Makan makanan sehat <input type="checkbox"/> Minum air putih <input type="checkbox"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="checkbox"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="checkbox"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="checkbox"/> Rajin mencuci tangan <input type="checkbox"/> Rajin menyikat gigi <input type="checkbox"/> Makan makanan sehat <input type="checkbox"/> Minum air putih <input type="checkbox"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="checkbox"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="checkbox"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="checkbox"/> Rajin mencuci tangan <input type="checkbox"/> Rajin menyikat gigi <input type="checkbox"/> Makan makanan sehat <input type="checkbox"/> Minum air putih <input type="checkbox"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="checkbox"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="checkbox"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="checkbox"/> Rajin mencuci tangan <input type="checkbox"/> Rajin menyikat gigi <input type="checkbox"/> Makan makanan sehat <input type="checkbox"/> Minum air putih <input type="checkbox"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="checkbox"/> Menggunakan toilet dengan benar		

	<input type="radio"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="radio"/> Rajin mencuci tangan <input type="radio"/> Rajin menyikat gigi <input type="radio"/> Makan makanan sehat <input type="radio"/> Minum air putih <input type="radio"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="radio"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="radio"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="radio"/> Rajin mencuci tangan <input type="radio"/> Rajin menyikat gigi <input type="radio"/> Makan makanan sehat <input type="radio"/> Minum air putih <input type="radio"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="radio"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="radio"/> Menjaga kebersihan tubuh		
	<input type="radio"/> Rajin mencuci tangan <input type="radio"/> Rajin menyikat gigi <input type="radio"/> Makan makanan sehat <input type="radio"/> Minum air putih <input type="radio"/> Membuang sampah pada tempatnya <input type="radio"/> Menggunakan toilet dengan benar <input type="radio"/> Menjaga kebersihan tubuh		

Lampiran 9 Lembar Petunjuk Penggunaan Aplikasi

## LEMBAR PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI ASSEMBLR EDU UNTUK SCAN FLASHCARD

---

### **Tujuan:**

Membantu siswa menggunakan aplikasi Assemblr Edu untuk melihat objek Augmented Reality (AR) dari flashcard yang digunakan dalam pembelajaran.

### **Langkah-langkah penggunaan:**

1. Menginstall Aplikasi  
Buka aplikasi *Google Play Store* pada smartphone atau tablet. Ketik ***Assemblr EDU*** pada kolom pencarian, kemudian pilih aplikasi tersebut dan tekan tombol *Install* hingga proses instalasi selesai
2. Membuka Aplikasi  
Setelah proses instalasi selesai, buka aplikasi *Assemblr Edu* yang telah terpasang pada perangkat
3. Masuk ke Menu Scan  
Pada halaman utama aplikasi, pilih menu *Scan* atau *AR Scanner* di pojok kanan bawah halaman utama untuk memulai pemindaian
4. Menyiapkan Flashcard  
Letakkan *flashcard* pada permukaan datar dengan posisi gambar menghadap ke atas dan terlihat jelas
5. Melakukan Pemindaian  
Arahkan kamera perangkat ke gambar pada *flashcard* hingga kamera dapat mendeteksi kode QR pada kartu tersebut
6. Menampilkan Objek AR  
Tunggu beberapa saat hingga objek virtual tiga dimensi (3D) muncul pada layar perangkat
7. Mengamati Objek  
Siswa dapat melihat objek dari berbagai sudut dengan menggerakkan perangkat secara perlahan
8. Mengulangi Pemindaian  
Untuk melihat objek lainnya, arahkan kembali kamera ke flashcard yang berbeda

Lampiran 10 Dokumentasi



Lampiran II Surat Penerimaan



PEMERINTAH KOTA TASIKMALAYA  
**SDN BABAKAN GOYANG**  
 Jln. Letnan Sule Setianegara No. 25 Tlp.(0265) 7528837 Tasikmalaya 46114  
 Email: sdn.babakangoyang45@gmail.com



**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 400.3.5.1/082-SD256/V/2026

Berdasarkan surat dari Kemenkes Poltekes Tasikmalaya No : PP.06.02/F.XVIII.11/245/2026 Tanggal 25 Maret 2026 perihal Ijin Pelaksanaan Penelitian, untuk itu kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **RITA RATNANINGSIH, S.Pd.**  
 NIP : 19810425 200501 2 019  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa kami menerima :

Nama / NIM : **ROSA BELA MORALE / P20620522033**  
 No. HP : 083891261235  
 Program Studi : Sarjana Terapan Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners  
 Judul / Tema : Pengaruh Permainan Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Melalui *Flashcard* Terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS Anak Usia Sekolah di SDN Babakan Goyang Tasikmalaya  
 Lokasi : SDN Babakan Goyang Kota Tasikmalaya

Untuk melakukan penelitian pada tanggal 12 Mei 2026. Surat Keterangan dibuat untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Dikeluarkan di : Tasikmalaya  
 Pada Tanggal : 11 Mei 2026  
 Kepala Sekolah,



**RITA RATNANINGSIH, S.Pd.**  
 NIP. 19810425 200501 2 019

## Lampiran 12 Hasil Uji Statistik

**Wilcoxon Signed Ranks Test****Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Post Daya Ingat Intervensi - Hail Pre Daya Ingat Intervensi	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	19 <sup>b</sup>	10.00	190.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	19		
Hasil Post Daya Ingat Kontrol - Hasil Pre Daya Ingat Kontrol	Negative Ranks	0 <sup>d</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	19 <sup>e</sup>	10.00	190.00
	Ties	0 <sup>f</sup>		
	Total	19		

a. Hasil Post Daya Ingat Intervensi < Hail Pre Daya Ingat Intervensi

b. Hasil Post Daya Ingat Intervensi > Hail Pre Daya Ingat Intervensi

c. Hasil Post Daya Ingat Intervensi = Hail Pre Daya Ingat Intervensi

d. Hasil Post Daya Ingat Kontrol < Hasil Pre Daya Ingat Kontrol

e. Hasil Post Daya Ingat Kontrol > Hasil Pre Daya Ingat Kontrol

f. Hasil Post Daya Ingat Kontrol = Hasil Pre Daya Ingat Kontrol

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Hasil Post Daya Ingat Intervensi - Hail Pre Daya Ingat Intervensi	Hasil Post Daya Ingat Kontrol - Hasil Pre Daya Ingat Kontrol
Z	-3.852 <sup>b</sup>	-3.858 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

### Wilcoxon Signed Ranks Test

#### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Post Kepatuhan Intervensi - Hasil Pre Kepatuhan Intervensi	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	19 <sup>b</sup>	10.00	190.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	19		
Hasil post Kepatuhan Kontrol - Hasil pre Kepatuhan Kontrol	Negative Ranks	0 <sup>d</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	19 <sup>e</sup>	10.00	190.00
	Ties	0 <sup>f</sup>		
	Total	19		

a. Hasil Post Kepatuhan Intervensi < Hasil Pre Kepatuhan Intervensi

b. Hasil Post Kepatuhan Intervensi > Hasil Pre Kepatuhan Intervensi

c. Hasil Post Kepatuhan Intervensi = Hasil Pre Kepatuhan Intervensi

d. Hasil post Kepatuhan Kontrol < Hasil pre Kepatuhan Kontrol

e. Hasil post Kepatuhan Kontrol > Hasil pre Kepatuhan Kontrol

f. Hasil post Kepatuhan Kontrol = Hasil pre Kepatuhan Kontrol

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	Hasil Post Kepatuhan Intervensi - Hasil Pre Kepatuhan Intervensi	Hasil post Kepatuhan Kontrol - Hasil pre Kepatuhan Kontrol
Z	-3.891 <sup>b</sup>	-4.061 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

### Descriptives

	Kelompok		Statistic	Std. Error	
Hasil pre daya ingat	Pre Test Intervensi	Mean	50.74	2.282	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45.94	
			Upper Bound	55.53	
		5% Trimmed Mean	50.54		
		Median	46.00		
		Variance	98.982		
		Std. Deviation	9.949		
		Minimum	37		
		Maximum	68		
		Range	31		
		Interquartile Range	19		
		Skewness	.459	.524	
		Kurtosis	-1.298	1.014	
		Pre test Kontrol		Mean	50.74
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			45.94	
	Upper Bound			55.53	
5% Trimmed Mean	50.54				
Median	46.00				
Variance	98.982				
Std. Deviation	9.949				
Minimum	37				

		Maximum		68		
		Range		31		
		Interquartile Range		19		
		Skewness		.459	.524	
		Kurtosis		-1.298	1.014	
Hasil post daya ingat	Posttest Intervensi	Mean		83.63	1.766	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.92		
			Upper Bound	87.34		
		5% Trimmed Mean		83.65		
		Median		81.00		
		Variance		59.246		
		Std. Deviation		7.697		
		Minimum		71		
		Maximum		96		
		Range		25		
		Interquartile Range		12		
		Skewness		.288	.524	
		Kurtosis		-1.187	1.014	
		Posttest Kontrol	Mean		65.95	3.112
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.41	
Upper Bound	72.49					
5% Trimmed Mean			65.33			
Median			62.00			
Variance			184.053			
Std. Deviation			13.567			

Minimum	50	
Maximum	93	
Range	43	
Interquartile Range	22	
Skewness	.745	.524
Kurtosis	-.668	1.014

### Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil pre daya ingat	Pre Test Intervensi	.209	19	.028	.899	19
	Pre Test Kontrol	.209	19	.028	.899	19
Hasil post daya ingat	Posttest Intervensi	.213	19	.024	.919	19
	Posttest Kontrol	.193	19	.060	.901	19

### Tests of Normality

	Kelompok	Shapiro-Wilk <sup>a</sup>
		Sig.
Hasil pre daya ingat	Pre Test Intervensi	.047
	Pre Test Kontrol	.047
Hasil post daya ingat	Posttest Intervensi	.107
	Posttest Kontrol	.050

a. Lilliefors Significance Correction

### Descriptives

		Kelompok		Statistic	Std. Error
Hasil Kepatuhan	Pretest Intervensi	Mean		50.74	2.282
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45.94	
			Upper Bound	55.53	
		5% Trimmed Mean		50.54	
		Median		46.00	
		Variance		98.982	
		Std. Deviation		9.949	
		Minimum		37	
		Maximum		68	
		Range		31	
		Interquartile Range		19	
		Skewness		.459	.524
		Kurtosis		-1.298	1.014
		Posttest Intervensi	Mean		74.79
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	70.50	
			Upper Bound	79.08	
	5% Trimmed Mean		74.49		
	Median		71.00		
	Variance		79.175		
	Std. Deviation		8.898		
	Minimum		62		
	Maximum		93		
Range			31		
Interquartile Range		13			

	Skewness		.781	.524
	Kurtosis		-.263	1.014
Pretest Kontrol	Mean		52.26	2.138
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.77	
		Upper Bound	56.76	
	5% Trimmed Mean		52.07	
	Median		53.00	
	Variance		86.871	
	Std. Deviation		9.320	
	Minimum		40	
	Maximum		68	
	Range		28	
	Interquartile Range		19	
	Skewness		.224	.524
	Kurtosis		-1.391	1.014
Posttest Kontrol	Mean		58.00	3.246
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.18	
		Upper Bound	64.82	
	5% Trimmed Mean		57.06	
	Median		56.00	
	Variance		200.222	
	Std. Deviation		14.150	
	Minimum		43	
	Maximum		90	
	Range		47	

Interquartile Range	19	
Skewness	1.196	.524
Kurtosis	.944	1.014

### Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil Kepatuhan	Pretest Intervensi	.209	19	.028	.899	19
	Posttest Intervensi	.191	19	.066	.909	19
	Pretest Kontrol	.170	19	.149	.917	19
	Posttest Kontrol	.156	19	.200*	.862	19

### Tests of Normality

Kelompok	Shapiro-Wilk <sup>a</sup>	
	Statistic	Sig.
Hasil Kepatuhan	Pretest Intervensi	.047
	Posttest Intervensi	.071
	Pretest Kontrol	.101
	Posttest Kontrol	.011

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*Lampiran 13* Daftar Riwayat Hidup

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### IDENTITAS PRIBADI

Nama : Rosa Bela Morale  
 Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 19 Juni 2005  
 Agama : Islam  
 Anak Ke : 1 (Satu)  
 Alamat : Blok Balai Desa RT 04/ RW 08, Desa Mulyasari,  
 Kecamatan Losari, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat  
 Email : rosabelamorale@gmail.com  
 No. Telp : 083891261235

### RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2010 – 2016 : MI Assunniyah 3 Losari  
 Tahun 2016 – 2019 : SMP Negeri 1 Losari  
 Tahun 2019 – 2022 : MAN 5 Cirebon  
 Tahun 2022 – sekarang : D IV Keperawatan Poltekkes Kemenkes  
 Tasikmalaya

## Lampiran 14 Lembar Penilaian Media

### LEMBAR PENILAIAN MEDIA AUGMENTED REALITY FLASHCARD

Judul penelitian : Pengaruh Permainan Edukasi Berbasis *Augmented Reality* melalui *Flashcard* terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Usia Sekolah Dasar

Peneliti : Rosa Bela Morale

Sasaran Penelitian : Siswa Sekolah Dasar (kelas III)

Validator : Kusmiyati, S.Kp., M.Kes

#### Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media *Augmented Reality* melalui *flashcard* dengan menggunakan instrumen ini.
- Penilaian Bapak/Ibu validator pada instrumen ini bertujuan untuk menilai kelayakan media *Augmented Reality flashcard* yang digunakan dalam pembelajaran.
- Penilaian dilakukan dengan memberi tanda **checklist (✓)** pada salah satu kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
- Kriteria penilaian
  - 4 = Sangat baik
  - 3 = Baik
  - 2 = Cukup
  - 1 = Kurang
- Nilai akhir
  - 13 – 25 = Tidak layak
  - 26 – 28 = Cukup layak
  - 39 – 52 = Layak

#### Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>A. Aspek Tampilan Media</b>					
1.	Desain <i>flashcard</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik anak SD				✓
2.	Gambar pada <i>flashcard</i> jelas dan mudah dikenali				✓
3.	Warna dan tampilan visual menarik perhatian anak				✓
4.	Ukuran dan bentuk <i>flashcard</i> mudah digunakan oleh siswa				✓

Disiapkan dengan Canva.com

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
<b>B. Aspek Materi</b>					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep PHBS				✓
2.	Materi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar				✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
<b>C. Aspek Media <i>Augmented Reality</i></b>					
1.	Objek <i>Augmented Reality</i> dapat muncul dengan baik saat dipindai				✓
2.	Objek 3D membantu memperjelas materi yang disampaikan				✓
3.	Media AR mudah digunakan oleh siswa				✓
<b>D. Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
2.	Media mendukung pemahaman dan daya ingat siswa				✓
3.	Media sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar				✓

#### Saran dan Masukan


Media ini dpt digunakan w/ penelitan

#### Kesimpulan

1. Layak untuk dijadikan media *Augmented Reality Flashcard* tanpa revisi
2. Layak untuk dijadikan media *Augmented Reality Flashcard* dengan revisi
3. Tidak layak untuk dijadikan media *Augmented Reality Flashcard*

(Mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Tasikmalaya, 10 Maret 2026  
Penilai,



Kusmiyati, S.Kp., M.Kes  
NIP. 196704211990032013

Disiapkan dengan Canva.com

Lampiran 15 *Etichal Approval*

**Kementerian Kesehatan**  
**Direktorat Jenderal**  
**Sumber Daya Manusia Kesehatan**  
 Politeknik Kesehatan Tasikmalaya  
 Jalan Babakan Siliwangi No.35, Kampung Tawang  
 Tasikmalaya, Jawa Barat 46115  
 ☎ (0265) 342188  
 🌐 <https://poltekkes.tasikmalaya.ac.id>

**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
*DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL*  
 "ETHICAL APPROVAL"

No.DP.04.03/F.XVIII.1.3.1/905/2026

Protokol penelitian versi 2 yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

Peneliti utama : Rosa Bela Moesale  
*Principal In Investigator*

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya  
*Name of the Institution*

Dengan judul:  
*Title*

**"Pengaruh Permainan Edukasi Berbasis Augmented Reality Melalui Flashcard Terhadap Daya Ingat dan Kepatuhan PHBS Anak Usia Sekolah Di SDN Babakan Goyang Tasikmalaya"**

*"The Effect of Augmented Reality-Based Educational Games Through Flashcards on Memory and Compliance with Clean and Healthy Living Practices in School-Aged Children"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 23 Juni 2026 sampai dengan tanggal 23 Juni 2027.

*This declaration of ethics applies during the period June 23, 2026 until June 23, 2027.*



June 23, 2026  
 Chairperson,





Dr. Imat Rochimat SKM, MM

Lampiran 16 Lembar Bimbingan

Nama : Rosa Bela Morale  
 NIM : 270620522033  
 Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Kartu Bergambar Edukasi Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Kartu Bergambar (Flashcard) dalam terhadap daya ingat dan kepatuhan PHIS Anak Usia Sekolah (6 - 9 Tahun)

	Tanda tangan dan Catatan Pembimbing I	Tanda tangan dan Catatan Pembimbing II
Senin, 12 Januari 2026	bs, pengajuan judul (revisi judul)	15 Januari pengajuan judul bs
Selasa, 15 Januari 2026	bs, arc proposal	16 Januari review proposal bab. 1-2 bs
<del>Senin</del> , 21 Januari 2026	bs, review revisi bab 1	16 Feb. bimbingan bab 3. bs
23 Januari	bs, revisi bab 1	17 Feb. bimbingan & review bab 1-3 bs
28 Januari - 4 Feb.	bs, review & revisi bab 2	21 Feb. revisi proposal bs
10 - 20 Feb.	bs, review & revisi bab 1-3 to all proposal	26 Feb. del. proposal bs

Bimbingan BAB 1	bs	Bimbingan BAB 1 bs
Revisi BAB 1	bs	Revisi BAB 1 bs
Revisi BAB 1	bs	Revisi BAB 1 bs
Bimbingan BAB 1	bs	Bimbingan BAB 1 bs
Revisi BAB 1	bs	Revisi BAB 1 Revisi Abstrak

	Acc sidang 	Acc sidang 
<b>C. UJIAN SKRIPSI</b>		
Pelaksanaan Ujian Skripsi	Hari : 25 Juni 2016 Tanggal : Jam : 10.15.00	
Tanda tangan persetujuan	Pembimbing I 	Pembimbing II 
Catatan:		